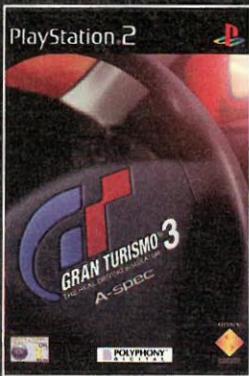
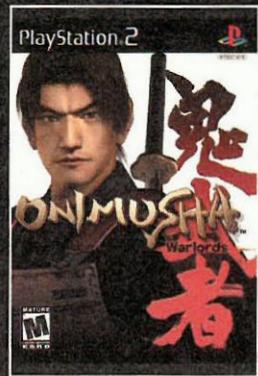


3615 Joypad

Astuces, codes & soluces sur toutes les consoles



Tout ce
qu'il faut
savoir sur
les jeux
de l'été



**Le spécialiste des astuces
et soluces pour consoles**

ALONE IN THE DARK : THE NEW NIGHTMARE TOUTE LA SOLUTION !

Si vous êtes un habitué des survival-horror sur PSone, ce 4^e épisode d'Alone in the Dark ne devrait pas trop vous dépayser : clés à trouver, statues à pousser, zombies à casser... tout cela fait partie des grands classiques du genre. Heureusement, Alone in the Dark ce n'est pas seulement ça : certaines énigmes sont assez corsées, et vous verrez que le jeu de DarkWorks cache bien des originalités dans la résolution de certaines d'entre elles. Cette soluce arrive donc à point nommé. Faire la lumière sur toute cette affaire ne sera pas ici qu'une expression...

NOTA BENE : Cette soluce a été réalisée sur PSone, mais elle vaut également pour la version Dreamcast, en test dans ce numéro.

Sommaire

LA SOLUTION D'ALONE IN THE DARK : THE NEW NIGHTMARE

Conseils	P. 6	Aline Cedrac	P. 20
Edward Carnby	P. 8	Le manoir	P. 20
Arrivée sur l'île	P. 8	Combles du manoir	P. 20
Sous-sol du manoir	P. 9	Au centre du manoir	P. 21
Le manoir des Morton	P. 9	La bibliothèque	P. 23
La bibliothèque	P. 12	Le cimetière	P. 24
L'énigme des livres	P. 13	Disque 2	P. 25
Extérieur du manoir	P. 14	Le fort	P. 25
Disque 2	P. 15	Boss : duel aux éclairs	P. 28
Souterrain de l'île	P. 17	L'énigme du perforateur	P. 28
Le monde des ténèbres	P. 18	Le monde des ténèbres	P. 29
Boss : la mutation d'Alan Morton	P. 19	Boss : la mutation d'Obed Morton	P. 31



ALONE IN THE DARK : LA SOLUTION



Alone in the Dark

The New Nightmare

par Sonia Jensen
dite la « Lutaine »

Edward Carnby est de retour. Bien décidé à ne pas se tourner les pouces après avoir appris qu'un de ses collègues avait disparu sur Shadow Island au cours d'une investigation, il va partir sur les traces de son ami afin d'élucider les mystères qui entourent cette sombre affaire. Pour se sentir moins « seul », Aline Cedrac, jeune ethnologue, va le seconder dans son exploration de l'île, à la fois pour des raisons professionnelles et... personnelles. L'occasion de créer deux scénarios parallèles, que nous vous expliquons en détail dans les pages qui suivent...



Alone in the Dark

The New Nightmare

Conseils pour y voir plus clair

EXPLORATION :



• La plupart des objets du jeu apparaissent à vue ou scintillent sous l'éclairage de votre torche. Pour ne louper aucun objet « caché », le mieux est de sonder tous les recoins des décors sans relâche, en appuyant sur **X** par pressions successives, tout en vous déplaçant.



• Si vous bloquez sur une étape de l'aventure, contacter votre correspondant par radio pourra parfois vous aiguiller, en récoltant quelques conseils (R2). Examiner avec attention certains objets dans votre inventaire vous permettra aussi d'élucider bien des mystères.

J'AI PLACÉ VERTICALEMENT LES QUATRE LIVRES DANS L'ESPACE DE LA BIBLIOTHÈQUE SUIVANT CE SYMBOLE. AINSI, LE SYMBOLE TRAVERSE LA BIBLIOTHÈQUE DE PART EN PART.

LE PREMIER SE TROUVE AU PLUS HAUT
LE DEUXIÈME EST À L'OPPOSÉ.

LUMIÈRE - OMBRE - OMBRE - LUMIÈRE

• Les documents que vous dénicher au cours de votre investigation se stockent automatiquement dans votre inventaire, même s'ils restent à leur place dans le décor. Pour eux aussi, ne faites pas l'économie de les consulter : ils sont bourrés d'indices (le plus souvent écrits en rouge) !

• Faire apparaître la carte (L2) vous permettra parfois de trouver une issue inespérée, notamment dans la phase finale du jeu, où certaines zones sont pour le



moins labyrinthiques. Certains « points » intéressants peuvent même s'y trouver et vous aiguiller sur le cheminement à suivre.

• Il arrive que certains objets du jeu, ramassés sous une appellation précise, changent de nom lorsqu'ils atterrissent dans votre inventaire. Ça reste rare, mais mieux vaut toutefois être prévenu.

SAUVEGARDE ET SANTÉ :





Une fontaine naturelle. Le liquide ressemble à de l'eau, mais il est



comme il se doit pour vous ouvrir la voie. Mais selon les situations, et sachant qu'ils réapparaissent à l'infini par endroits, il faudra parfois se contenter de les esquiver, en économisant ainsi de précieuses munitions. Et puis, vous n'avez pas de couteau...

- Les amulettes vous permettent de sauvegarder n'importe où, mais elles sont limitées en nombre et mieux vaut les utiliser à bon escient. Autre inconvénient : les actions que vous avez effectuées dans une zone précise avant de sauvegarder doivent être recommencées lorsque vous relancez votre sauvegarde (objets à ramasser, monstres à éliminer, énigme, etc.). Ne l'oubliez pas.

- La trousse de soin reste l'unique moyen de se refaire une santé pendant l'aventure. En fin de partie, vous pourrez vous ressourcer avec une fontaine de jeunesse et en stocker le précieux liquide, mais ses effets réparateurs sont équivalents à ceux des trousse de soin.

FACE À L'ENNEMI :

- Votre arsenal d'armes vous permet d'éliminer les ennemis



- Le plus souvent, rechargez vos armes par l'inventaire, ce qui limite les temps de latence face à l'ennemi et ne vous met pas à sa portée. Même si le ménage vient d'être fait dans une zone, ne prenez jamais le risque de ne pas recharger votre arme avant d'en pénétrer une autre.

PROBLÈMES D'ÉCLAIRAGE ?



- À noter que votre torche peut être orientée avec le stick analogique gauche. Un détail qui aura son importance, on le verra.

- Dans le manoir, la plupart des pièces et couloirs que vous explorez dissimulent un interrupteur. Les actionner rendra évidemment les environs plus sûrs, mais il arrive aussi que certains types d'aliens disparaissent lorsque le courant est activé dans une salle. Il est





Edward Carnby

Un détective dans la tourmente

EDWARD CARBY
33 ans.

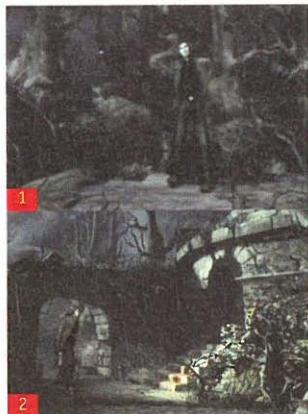
Profession :
Détective privé.

Caractéristique :
Possède un revolver à
double canon.



ARRIVÉE SUR L'ÎLE

Edward Carnby atterrit tant bien que mal dans les sous-bois. La pluie, la brume et les éclairs de tonnerre sont déjà de la partie. Pas besoin de vous faire un dessin, place à une aventure pleine d'angoisse... (1)



Suivre le passage à droite vous permet de reprendre contact avec Aline. Continuez ensuite dans cette direction, pour rejoindre une petite bâtisse et y entrer (2) : l'homme blessé que vous y rencontrez ne vous rassure pas sur votre statut de visiteur de Shadow Island... (3) Après la discussion, récupérez une **Petite Clé de**



Bronze sur son corps agonisant ; elle ouvre la porte au bout du passage. Suivez le chemin et récupérez la **Boîte de Balles au Magnésium**, puis ouvrez la grille qui se présente sur votre gauche. Les chiens sont lâchés ! Les environs risquent d'être encombrés... Pour l'instant, concentrez-vous sur les deux nouvelles **Boîtes de Balles**, ainsi que sur la **Trousse de Soins** dans la fontaine (4). Revenez sur vos pas et prenez l'escalier suivant. Méfiez-vous des chiens successifs et atteignez le perron. Montez les marches avec précaution car un chien va vous faire tâter de ses crocs (5). Au bout de l'allée décorée de statues,



une scène de fringale carnassière (6). Avant de supprimer cet alien malfaisant, montez les marches qui mènent à une grille fermée ; derrière, le fameux manoir. L'occasion de prendre des nouvelles guère réjouissantes d'Aline. Éliminez ensuite l'élément perturbateur et passez la grille suivante (7).





Vous voilà face à un passage rempli d'eau : la vanne placée non loin dégorgera la zone (8). Méfiez-vous de l'alien et rejoignez l'entrée du souterrain.

SOUS-SOL DU MANOIR

En traversant ces sous-sols inondés, vous n'allez pas tarder à rencontrer un monstre coriace. Surveillez ses apparitions et tirez sans ménagement dès qu'il se présente : 6 coups en viendront facilement à bout (9). Prenez ensuite le passage menant à une échelle. Choisissez de monter, puis récupérez l'**Amulette de Sauveguarde** avant de franchir la porte (10). Les marches suivantes



vous mènent à un recoin intéressant : la lueur de votre lampe torche vous aiguille sur des **Boîtes de Cartouches au Phosphore et au Magnésium**, ainsi qu'un **Fusil à Triple Canon** et une **Trousse de Soin** (11). Intéressez-vous aussi au cerceuil suspendu (12) : à l'intérieur, une



12 valez-vous ouvrir le cerceuil?

vision furtive et... une **Clé Dorée** ! Elle déverrouillera la grille qui se présente. Une porte-miroir plus tard, vous faites votre entrée dans le manoir...

LE MANOIR DES MORTON

Un appel désespéré d'Aline vous rappelle au cauchemar ambiant. Ne perdez pas une seconde et élimi-



13

nez sans ménagement le nouvel alien qui va vous sauter à la gorge (13). Remettez le courant dans la salle, pour repérer une **Amulette** posée sur une table.

Vous remarquez également une statue dans la pièce, qui peut être poussée devant le miroir. Son reflet vous dévoile un code, à rentrer précisément sur le mécanisme du buste : H et M (14 et 15). Validez : un tableau précis apparaît à l'écran. Il se trouve à l'étage où mène l'escalier : montez et approchez-en (Aline n'est décidément pas loin). Actionnez le mécanisme du tableau



14

pour récupérer une **Petite Clé Rouillée** (16). Éliminez le nouvel alien, puis poussez tranquillement l'armoire (17) : une porte se



16 valez-vous actionner le mécanisme du

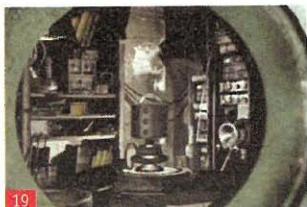


17

dévoile, derrière laquelle vous retrouvez Aline. Après la séquence, inspectez la table de nuit, pour lire le **Journal d'Alan Morton**. Le tiroir de la commode recèle également une **Statuette d'Équilibrisme**, ainsi qu'un **Dictaphone**, que vous pouvez consulter (18).



18



19

Passiez maintenant la porte-miroir : dans le souterrain, vous ramassez une **Amulette de Sauvegarde**. Juste à côté, une porte condamnée vous invite à regarder à travers son judas (19). Revenez sur vos pas et regagnez la grande salle au buste de marbre, pour passer la double porte située derrière les escaliers.

Des bruits de pas retentissent. C'est le gardien de l'île, Edenshaw (20), qui vous aiguille sur la



20

marche à suivre : rejoindre la bibliothèque. Il vous remet aussi une **Amulette**, en échange d'une lueur d'espoir sur l'avenir de son territoire fortement perturbé.

..... TIPS

*Si vous sauvegardez à ce moment précis, en rechargeant votre partie, vous aurez la chance de relancer la séquence entre Edward et Edenshaw... et d'obtenir ainsi une amulette de plus ! Dommage, ça ne marche qu'une fois...
.....*

Suivez d'abord le couloir vers le fond pour dénicher des **Cartouches au Phosphore**, et rejoignez ensuite la porte à l'autre extrémité du corridor. Derrière, éliminez les deux zombies qui hantent les lieux (fusil chaudement recomman-



21



22

Vous prenez une Boîte de Cartouches au Phosphore.

dé...) (21) et prenez la porte suivante. En inspectant la pièce, vous récupérez un **Pied de Biche** sur une caisse, des **Cartouches au Phosphore** (22), une nouvelle **Trousse de Soins**, ainsi qu'une **Gourde**. Vous pouvez remplir celle-ci à l'aide de la vasque présente dans la pièce même (23). Sur le bureau, une lettre



23

scellée signée Richard Morton : ce **Testament** vous éclaire sur la résolution d'une énigme mettant en jeu les livres de la bibliothèque. Pour l'instant, portez votre attention sur les **Notes d'Obéd Morton**, l'ouvrage sur les Indiens Abkanis placé sur les rayonnages et enfin une revue scientifique sur une table ronde. Revenez dans le corridor où vous avez rencontré Edenshaw et prenez la porte à gauche des escaliers. Supprimez les zombies qui vous attendent et accédez à la première pièce : vous y récupérez des **Cartouches au Phosphore et au Magnésium**. Des araignées vont tomber du



24

plafond ; quelques balles de revolver suffiront largement (24). Inspectez le fouillis ambiant pour mettre la main sur une **Photographie**, une **Amulette de Sauvegarde** et un **Masque de Loup** (25). Examinez également



25

Vous prenez une Photographie.



26

la vitrine cassée, pour remarquer un emplacement vide : utilisez votre gourde remplie d'eau pour qu'elle rejoigne tout naturellement ce décor (26). Un nouveau tableau se débloque alors dans la salle principale. Avant de le rejoindre, fouillez encore le bout du couloir, pour dénicher une **Trousse de Soins** et des **Cartouches au Phosphore** (27). Une fois devant, actionnez son



27



28 une prenez une Clé Dorée.

mécanisme, pour récolter une **Clé Dorée** (28). Celle-ci ouvre la pièce du fond du couloir, près du bureau d'Obed Morton. Éliminez rapidement l'alien qui vous attend juste derrière, puis récupérez la **Trousse de Soin** sur les étagères et une **Petite Clé Dorée** sur la vasque (29). Inspectez la statue



29 une prenez une Petite Clé Dorée.

de hibou et utilisez votre masque de loup. Miracle des harmonies improvisées, vous récupérez une **Clé en Acier** grâce à ce tour de passe-passe (30).



30 vous trouvez une clé dans le socle de la statue.

Revenez au couloir principal et montez les escaliers jusqu'à la porte ; ouvrez-la avec la petite clé dorée (31). Après un entretien radio avec Aline, visitez le



31

couloir qui se présente, en vous méfiant des assauts de l'ennemi. Débloquez la double porte (pour vous créer un raccourci avec la zone aux tableaux) et restez dans le couloir pour visiter la première pièce accessible : à l'intérieur, une **Amulette** et une **Trousse de Soin**. Lorsque vous approchez du lit, une créature tentaculaire vous jette par-dessus bord. Un seul moyen de vous en débarrasser définitivement : tirer dans la lampe à pétrole suspendue au-dessus, pour la réduire en cendres... (32). Récupérez ainsi



32



33

tranquillement 3 **Boîtes de Cartouches au Phosphore** et un **Pistolet Lance-Fusées** (33).

Ressortez et arpentez le couloir encombré d'aliens. La porte suivante vous ouvre le bureau d'Alan Morton ; inspectez-le pour récupérer une **Trousse de Soin** et un **Journal d'Étude** (34). Un de ses tiroirs est fermé pour l'instant. Au cours de votre investigation, des zombies font même



34



35

une apparition furtive... Ressortez et serpez le couloir jusqu'à ouvrir la porte avec votre clé en acier (35). Derrière, allumez immédiatement la lumière pour éliminer l'alien et fouillez la pièce : une **Moitié de Photo**, une **Lettre Manuscrite** et le **Journal d'Obed Morton** vous attendent, en plus d'une **Grosse Clé Ouvragée**, une **Amulette** et des **Cartouches au Phosphore** (36). La clé ouvrira la biblio-



36

thèque, mais il vous reste un endroit à visiter dans les environs : les combles.

Revenez donc au couloir principal et prenez la porte à droite des marches. Des escaliers circulaires vous mènent au grenier, où vous récupérez d'abord un **Lance-Grenades**, avant qu'Aline vous lance un appel. La porte suivante se déverrouille à l'aide de la clé rouillée. Derrière, vous récupérez une **Boîte de Cartouches au Phosphore** et un **Briquet** (37). Rejoignez la salle



37 une prenez un Briquet.

suivante et inspectez attentivement le sol : vous remarquez une zone du parquet où des lattes sont grossièrement fixées (38).



Utilisez-y votre pied de biche, pour récupérer une **Petite Clé** et une **Petite Clé Dorée**.

Dans la salle suivante, des araignées tombent des poutres (39).



Éliminez tout ce beau monde et récupérez les **Cartouches au Phosphore** et au **Magnésium**. Dans un recoin, une bougie sur une petite table vous permet d'utiliser votre briquet. Tandis que le mouvement de la flamme signale une ouverture, utilisez votre pied de biche sur les planches murales : un passage se découvre... (40). Fouillez le



couloir suivant pour dénicher encore une **Trousse de Soin**, et passez la porte à côté. Dans la chambre, une vieille femme alitée : il s'agit de Lucy Morton, qui vous aiguille encore sur la bibliothèque (41). Ressortez et rejoignez la porte au fond du



couloir, qui s'ouvre avec votre clé dorée. Descendez l'escalier et passez l'issue suivante, pour retourner dans le corridor principal.

Il est temps de revenir dans le bureau d'Alan Morton. Votre petite clé y ouvrira le tiroir jusqu'alors fermé (42). À l'inté-



rieur, une nouvelle **Grosse Clé Ouvragée**, ainsi que la seconde **Moitié de Photo**. Vous pouvez désormais reconstituer le cliché dans son intégralité. Examinez à présent la photo : un code s'inscrit au dos : **1408 + 2518** (43). Ressortez et



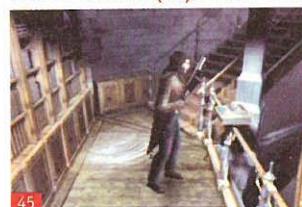
reprenez l'escalier circulaire, pour passer la porte du bas. Deux zombies vous attendent derrière. Déverrouillez la porte du fond pour vous créer un raccourci, puis ouvrez la double porte avec une de vos clés ouvragées, pour atterrir dans la fameuse bibliothèque. (L'autre clé ouvragée ouvre la double porte d'à côté, qui vous donne



accès au corridor principal du R.d.C. (44).)

La bibliothèque :

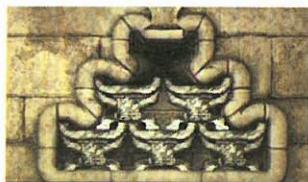
Après l'appel d'Aline, explorez ce vaste champ de culture, le temps de découvrir le **Journal de Jeremy Morton**, ainsi qu'une vaste **Biographie de la Famille Morton**. Montez à l'étage, recollectez la **Boîte de Fusées** et inspectez la rambarde à côté du second escalier (45) : vous voilà



face à un jeu de cadrans. La combinaison s'obtient en résolvant tout simplement l'addition inscrite sur la photo : **1408 + 2518** donnent donc **3926** (46).



Une fois le chiffre validé, un passage secret s'ouvre, dévoilant une réserve d'inspiration Abkanis. Récupérez la **Longue-Vue**, puis inspectez le mur en face : vous remarquez un empiement de statues avec un emplacement vide (47). Posez votre statuette d'équilibriste dessus : un panneau mural se

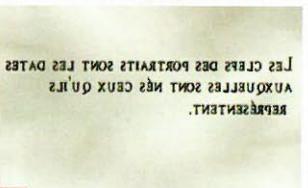


47 Une niche dans le mur, contenant plusieurs statuettes émoussées.



48

dévoile, où vous récupérez une **Statuette Abkanis Bison** (48) et remarquez des interrupteurs, sur lesquels vous ne pouvez rien faire pour l'instant. Dans la même pièce, un document posé sur un rayonnage présente une phrase écrite à l'envers. Pas besoin d'un miroir pour comprendre qu'un indice est fourni sur le rapport entre les persos des peintures et leur date de naissance (49). Prenez-en



49

note pour l'instant, ressortez et montez les marches suivantes. Laissez-vous encore surprendre par une créature ailée, puis passez l'échelle pour vous retrouver à l'extérieur (50). Éliminez les deux chiens qui circu-



50



51

lent sur la corniche et montez encore l'échelle (51). Dans la tourelle, emparez-vous de l'**Amulette** et inspectez l'ouverture. Postez votre télescope sur le trépied et examinez les environs. Balayez le fort avec votre lunette pour cibler la zone avec la petite fenêtre aux barreaux (52) ; appuyez alors sur \otimes pour passer en



52

ZOOM
x200

53

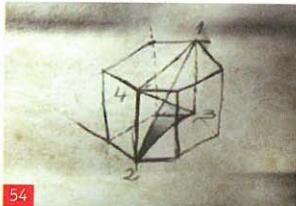
ZOOM
x400

zoom x400 : vous remarquez que le chiffre **1692** s'affiche au-dessus (53). Passée la séquence, Aline vous entretient encore sur ses convictions. Revenez dans la réserve aux interrupteurs et actionnez-les en composant donc le chiffre 1692 : le mécanisme d'un des tableaux s'ouvre à nouveau.

L'énigme des livres :

Pour le moment, concentrez-vous sur la fameuse énigme de la bibliothèque. Consultez le Testament de Richard Morton pour y trouver des indices. Il mentionne que quatre ouvrages-clés sont présents dans la bibliothèque, qui doivent obéir

à la position suivante : Lumière-Ombre-Ombre-Lumière, avec un schéma à l'appui. Celui-ci figure la forme hexagonale de la bibliothèque (54), et chaque chiffre



54

correspond à la position d'un livre précis. Il s'agit de pousser ces livres dans l'ordre indiqué par le schéma. Chacun d'eux possède un symbole précis sur sa tranche (55) ; lorsque vous le poussez, le



55 Allez-vous pousser ce livre ?

symbole change et le rond rouge valide la position du livre dans ce schéma en croix (56). Comme l'indique le testament, « le premier se trouve au plus haut » ; il s'agit du livre placé au dernier étage de la bibliothèque, au bout du passage (57). Le second est placé « à l'opposé » ; il se trouve donc



56 livre est en position.



57

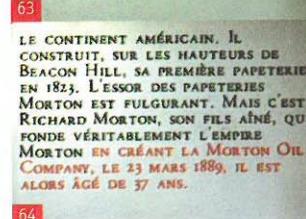
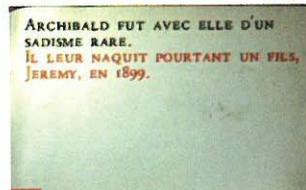


derrière la grande statue au R.d.C. (58). Le troisième est aussi placé au R.d.C., sur le rayonnage au bas de l'escalier (59). Le dernier se trouve au dernier étage, mais avant de l'atteindre, il faudra en découdre avec la créature ailée rencontrée il y a peu... (60)

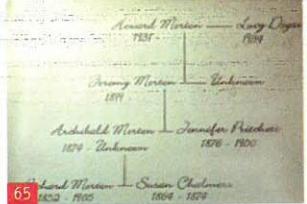
Face à elle, utilisez votre lance-fusées et tirez sans interruption, en rechargeant par l'inventaire. Finissez-la avec votre fusil une fois les fusées épuisées, sans lui laisser une once de répit (61). Montez enfin actionner le dernier livre, placé dans un coin de rayonnage (62) : une dernière peinture se met en évidence dans la salle aux tableaux.



Revenez-y donc, et actionnez tour à tour les mécanismes des deux tableaux dévoilés dernièrement, pour récupérer respectivement une **Plaque Métallique Gravée**, une **Petite Clé de Bronze** et un **Canon à Plasma**. Les plaques placées sous chaque tableau se dotent désormais d'un cadran à combinaison. Il s'agit, comme suggéré dans le message « inversé », de régler les dates de naissance des personnes représentées. Consultez donc votre biographie des Morton pour les connaître : des parties de texte en rouge où figurent des dates, soit directes (63), soit indirectes - à vous de faire le calcul... (64) -



avec photos à l'appui, vous aident à effectuer les correspondances. Toutes ces dates figurent aussi en dernière page (65). Le jeu fait bien les choses : les tableaux sont placés par ordre chronologique, de gauche à droite. Entrez donc



successivement les dates suivantes : **1852, 1874, 1899 et 1931**, puis validez (66). La pendule de la salle en contrebas s'ouvre, dévoilant une **Clé de Bronze Ouvragée**, à récupérer aussitôt (67). Elle ouvre la double porte qui vous permet de sortir du manoir...



EXTÉRIEUR DU MANOIR

Le chemin sur votre droite vous mène à **3 Trousses de Soin** et une **Cartouche de Gaz**. Revenez à l'opposé et fouillez les fourrés à gauche de la grille pour dénicher une **Amulette** (68). Utilisez votre clé de bron-





69

ze pour déverrouiller celle-ci. Vous voilà dans une zone qui ne vous est pas inconnue... Armez votre fusil, des monstres guettent votre venue. Revenez vers le point de départ du jeu, en esquivant au maximum les aliens et zombies croisés en chemin pour économiser vos munitions, car ils seront nombreux (69). Vous atteignez bientôt une grille, fermée par un cadenas avec des signes gravés. Pour connaître la combinaison, examinez la plaque de métal se trouvant dans votre inventaire (70). Les



70



71

symboles sont les suivants, de gauche à droite : croissant de lune ouvert à droite, croissant de lune ouvert à gauche, étoile et soleil (71).

DISQUE 2

Derrière la grille, inspectez le corps pour récupérer deux **Trousses de Soins** ainsi qu'une **Cartouche**



72

de **Gaz** (72). Suivez la passerelle et éliminez les aliens. Le chemin vous mène à une zone de pierres où sont disposées des stèles.

L'énigme des stèles :



73

Aline vous fournit des indications par radio. Commencez par donner l'orientation Nord à la plus grande stèle (73). Il s'agit maintenant d'inspecter les stèles que votre amie va vous désigner par radio, afin de lui en donner les caractéristiques, en la recontactant à chaque fois (R2). Elle va ainsi vous guider successivement vers les stèles **Nord, Sud-Est, Ouest, Sud-Ouest, Est, Nord-Est** (repérez-vous évidemment à partir de la stèle Nord...). Aline



74

vous demande ensuite de vous placer devant la stèle Est et de lancer l'incantation (74). Vous connaîtrez tous les secrets de celle-ci en écoutant le message du dictaphone dans votre inventaire. Voici donc les mots à



75



76

prononcer : **O Goul'ai, Hypor, Harnis, Korna** (75). La plate-forme centrale s'illumine alors, vous permettant de récupérer une **Stèle de Pierre** et une **Statuette Abkanis Taureau** (76).

À présent, longez la côte et récupérez une **Amulette de Sauvegarde** en bas des marches. Préparez-vous à vider quelques munitions sur le fantôme scorpion qui vous attend (77) et les quelques aliens rampants, puis montez l'échelle suivante. Récupérez les **Fusées** dans les catacombes (78), redescendez et continuez le chemin jusqu'à atteindre les marais.

Esquivez au maximum ces sata-



77



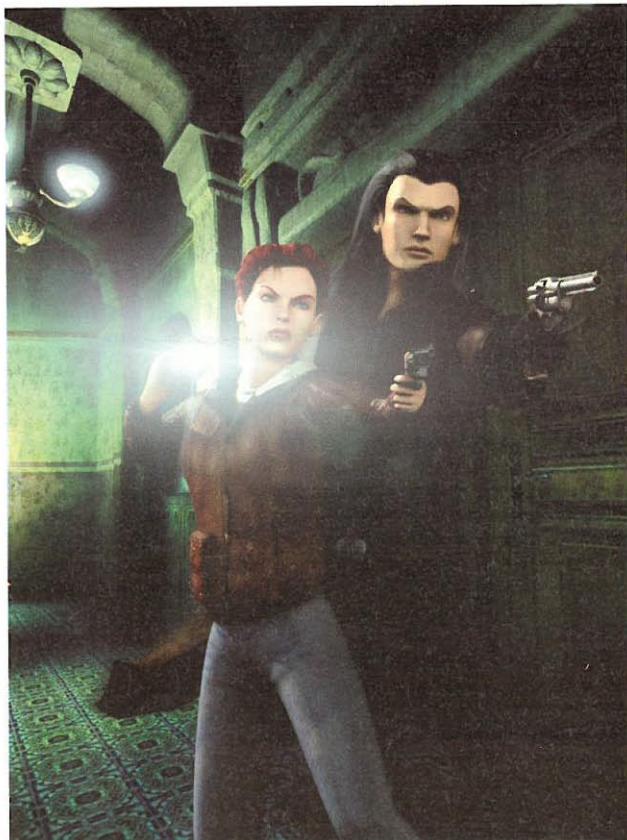
78



nés marins d'eau douce et rejoignez la partie gauche des marécages, pour retrouver... l'avion qui vous a amené à Shadow Island (79). Montez à bord et faites le plein de **Trousses de Soin** et de **Fusées**, sans oublier la **Pince Coupante** et la **Lentille Bleue**. Vous retrouvez également le pilote (80) ; au terme de l'entretien, vous devez quitter précipitamment l'avion.



Rejoignez maintenant la porte en arcade. Vous pouvez à présent équiper votre torche de la lentille bleue, afin de distinguer des traces de sang sur le sol (81). Suivez-les donc, en prenant garde aux scorpions et en récupérant



une **Amulette** sur le chemin. Elles ne tardent pas à vous mener à Aline (82). Échange de bons procédés : vous troquez votre stèle contre un **Sceau**. Revenez ensuite sur vos pas et examinez un rocher pour y découvrir un signe peint au sang (83). Continuez à vous faire guider par ces traces, et vous voilà bientôt à nouveau, passés les marais,

dans les catacombes de tout à l'heure : examinez donc la paroi pour découvrir un second signe. Reprenez encore le chemin « du sang » déjà parcouru : vous atteignez bientôt une chapelle, fermée par un cadenas. Utilisez votre pince pour franchir la porte. Au dos de celle-ci, précieusement, un troisième signe cabalistique peint au sang. (84). À





85



86

côté d'un livre de **Rituel**, vous trouvez un tableau de signes : sélectionnez donc dessus les trois symboles de sang repérés dans les environs (haut droite, centre et bas droite) puis validez (85) : un passage secret se dévoile (86). Avant de vous y engouffrer, n'oubliez pas de récupérer le **Trousse de Soin** et la **Boîte de Fusées**.

SOUTERRAIN DE L'ILE

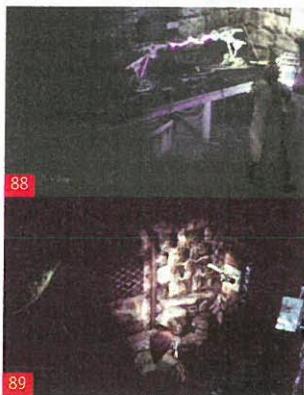
Dans le sous-sol, franchissez la porte-tourniquet en posant votre sceau sur l'emplacement serti d'un « M ». Suivez le chemin et passez la porte, pour entrer dans la salle d'expérimentation. Récupérez-y l'**Amulette de Sauvegarde** et entrez dans la salle suivante, pour voir une jolie partie de dissection initiée par Alan Morton, qui semble bien être l'instigateur de ce complot insulaire (87). Il vous abandonne lâchement dans cette salle d'investigation... « seul dans le noir ». Ça ne vous empêche pas de dénicher des **Lettres** destinées à



87

Alan, une **Trousse de Soin** et une **Cartouche de Gaz**.

Suivez maintenant les indications d'Aline par radio. Dans la pièce même, une porte à barreaux est verrouillée électroniquement ; votre complice vous conseille alors d'activer quelques appareils. Commencez par actionner un levier placé sur une machine (88). Faites



88

89

encore confiance à Aline et longez le couloir encombré de zombies : vous ne tardez pas à trouver un second levier à actionner, près de la porte d'entrée (89). Revenez sur vos pas et prenez l'intersection où se trouvait l'amulette, toujours guidé par votre correspondante. Après quelques zombies fantômes, le troisième levier est face à vous (90). Une fois actionné, la porte verrouillée se libère (91). Passez et



90

avez-vous actionné le levier?

91



92

suivez le chemin sans interruption, pour éviter ces satanés insectes tombés du plafond. Vous ne tardez pas à trouver une petite pièce avec un magnétophone (92). Écoutez la bande sonore pour entendre une conversation corsée entre Obed Morton et Christopher Lamb. Ressortez et déverrouillez la porte toute proche.

Vous retrouvez les sous-sols du manoir... et par la même occasion le bienveillant Edenshaw, qui continue à vous faire part de ses convictions (93). Après un



93

nouvel entretien radio avec Aline, montez l'échelle et franchissez la trappe désormais ouverte.

Parcourez le jardin pour trouver une **Trousse de Soin** et des **Cartouches au Phosphore**. Rejoignez ensuite l'échelle et montez. Sur la plate-forme, repérez la statue et poussez-la jusqu'à l'ouverture de la rambarde, puis jetez-la dans le vide (94). Fouillez les morceaux en



94



95 vous prenez un Sceau.

contrebas, pour récupérer un nouveau **Sceau** et une **Statuette Abkanis Ours** (95).

À présent, passez la trappe et refaites strictement chemin inverse à travers les sous-sols hurlants, pour revenir à la zone d'expérimentation. Rejoignez la porte-tournoiquet de tout à l'heure (96) et utilisez le sceau tout juste récupéré



96

sur l'emplacement prévu : une nouvelle trajectoire s'ouvre à vous. Vous rencontrez Aline, qui vous convie à une séance de lecture murale (97). À vous d'ouvrir ensui-



97



98

te la voie à votre équipière, jusqu'à passer une large porte. Fouillez le recoin suivant et décidez d'ouvrir la trappe (98).



99

Dessous, la caverne d'Ali Baba a un **Pistolet à Éclairs**, **4 Trousses de Soins**, un **Chargeur d'Accus...** et **5 Amulettes de Sauvegarde** !

(99) Un indice : à ce rythme, les choses risquent de vite se corser... Une scène met ensuite Edenshaw aux prises avec Alan Morton (100). C'est avec ce dernier que vous vous engouffrez dans des tréfonds ténébreux, au terme de la scène.



100

LE MONDE DES TÉNÈBRES

À présent seul, explorez ces souterrains d'inspiration aliène et dégommez les chiens successifs (101). Les **Cristaux Luminescents**, disséminés dans le souterrain, vous permettent de recharger votre chargeur d'accus, qui alimente lui-même vos armes rechargeables, comme le pistolet à



101



102



103

éclairs ; c'est cette arme que je vous conseille d'équiper à présent, face au flux d'ennemis qui vous attend. De plus, ces cristaux réapparaîtront, après quelques instants, à l'endroit où vous les avez pris. Un peu comme les ennemis, en somme... (102 et 103)

Suivez les chemins successifs en consultant votre carte (R2). Vous ne tardez pas à trouver une galerie remplie de scorpions ; rejoignez l'issue suivante sans attendre. En sortant, prenez l'issue en face de vous, éliminez quelques gêneurs au passage et atteignez la corniche suivante (104). Alan vient alors vous



104

mettre en péril, mais rien ne vous arrête. Quelques secondes plus tard, vous découvrez le **Journal d'Archibald Morton...** et son corps gisant juste à côté. Inspectez-le pour récupérer une **Gourde Métallique** (elle fait office de soin) ainsi qu'un



Photopulseur (105). Revenez sur la corniche et descendez la corde. Montez les escaliers pour poursuivre encore Alan, et suivez le couloir en réglant encore leur compte aux scorpions de malheur. Vous ne tardez pas à retrouver Aline, qui tient Alan en joue. Celui-ci n'a que faire : il se fait jeter dans le vide aussitôt par le bras vengeur de son frère... Passez l'issue suivante et après quelques aliens, vous pouvez monter une nouvelle corde. Vous recevez ensuite un appel plutôt surprenant de Johnson. Une des entrées du pont de pierre où vous atterrissez vous mène à une fontaine de jouvence ; vous pouvez remplir votre gourde avec ce précieux liquide (limité à 4 doses) (106). L'autre vous conduit à une aire de magma ; éliminez les scorpions gênants et rejoignez l'issue suivante. Johnson vous appelle à nouveau. Suivez le chemin et empruntez l'escalier montant, en éliminant ces sata-nés hybrides aliens (107).



Dans la zone suivante, prenez le passage menant à l'amas de pierres. Franchissez-le avec X (108) et faites de même un peu plus loin. Ici comme ailleurs, toujours un même but : chercher l'issue suivante ! Au-delà, Aline vous contacte encore... puis un pilier rocheux s'effondre. Passez de l'autre côté. À droite, une nouvelle fontaine de jouvence. À gauche, une salle avec des



vestiges (109). Ici même, empruntez le passage menant à une corde et descendez en contrebass. La mutation d'Alan vous attend... (110)

BOSS : LA MUTATION D'ALAN MORTON

Ni une ni deux, équipez vos meilleures armes et lancez-lui quelques rasades dans les bronches sans discontinuer. Le tout est de l'immobiliser un temps et de pouvoir accéder au passage menant à une lance (111 et 112). Une fois atteinte, une séquence s'ensuit. Vous voyez qu'Edward n'est pas non plus à l'abri d'une mutation subite... et habillé en indien, il transperce Alan de sa défense, le renvoyant au plus sombre du néant (113).

Le plus dur est fait. Ne reste plus qu'à récupérer la **Tête de Statue** posée sur l'empilement de pierres (114). Sa destination : le buste central de la salle des vestiges. Remontez donc avec la corde et empresses-vous de l'y poser (115). Aline vient faire de même. Il est temps de quitter l'île, sous la haute bénédiction d'Edenshaw (116). Mais « Edward Carnby will return », nous promet-on à la fin du générique...



Aline Cedrac

« Aline in the Dark »

LE MANOIR

Venue sur l'île pour étudier des tablettes d'inspiration Abkanis avec le professeur Morton, Aline est-elle prête pour une aventure de cette envergure ? Quoi qu'il en soit, elle se réceptionne seule sur



les toits de l'édifice (1). Après le contact radio avec Edward, elle n'a pas d'autre alternative que de passer par la fenêtre pour pénétrer dans le manoir. L'aventure peut commencer...

Combles du manoir :

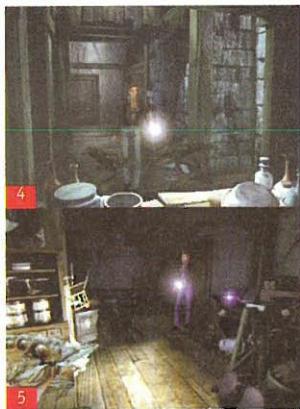
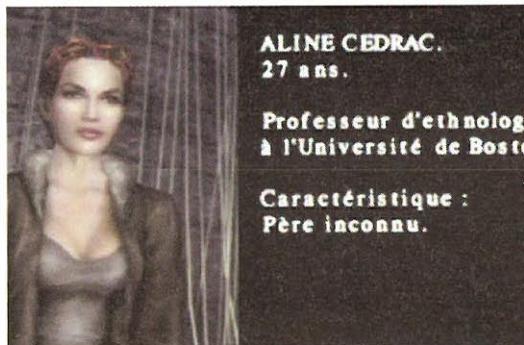
Une vieille dame, Lucy Morton, la femme d'Howard, vous réserve un accueil glacial (2). Au terme de



la discussion, elle vous remet une **Petite Clé Dorée**, puis vous invite à rejoindre le couloir. Récupérez en premier la **Trousse de Soin**, et consultez la revue scientifique. Un étrange serpent fantomatique ne tarde pas à se manifester : tenez-le en respect avec votre torche, et après quelques brûlures en règle, la bête retourne au néant (3). Avant



de sortir, récupérez l'**Amulette de Sauvegarde** sur la table près de la porte. Dans le couloir, appuyez-vous d'allumer la lumière avec l'interrupteur pour éliminer les aliens (vous n'avez pas d'arme...). Entrez dans la pièce accessible et esquivez les deux ennemis pour rejoindre la porte suivante (4). Passez l'issue du couloir et récupérez au-delà une seconde **Petite Clé Dorée** sur la table (5), puis déjouez la menace d'un alien pour prendre encore une **Trousse de Soin** et une **Boîte de Balles** au



Magnésium. Revenez vite dans la salle aux deux aliens, ramassez l'**Amulette de Sauvegarde** (6) et rejoignez la porte de



l'autre côté. Dans la salle carrée, une nouvelle **Amulette** et une **Boîte de Cartouches au Phosphore** vous attendent. Revenez dans le couloir principal et franchissez la porte verrouillée avec votre clé dorée.

En descendant l'escalier circulaire, vous surprenez une conversation intéressante... (7) Rejoignez



ensuite la porte du bas pour investir la zone principale du manoir.

Au centre du manoir :

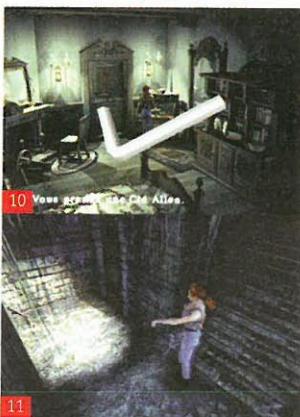
Entrez dans la pièce présentant des vestiges indiens et allumez la lumière : une statue est alors mise en évidence. Fouillez d'abord la vasque pour trouver 3 **Trousses de Soin**, puis une **Boîte de Balles au Magnésium** près d'un vase. Utilisez votre clé dorée restante sur la statue : son socle s'ouvre et vous dénicher un bienveillant **Revolver** (8). Au même



moment, un monstre surgit de nulle part, insensible à la lumière. Prenez prestement la porte près de la fenêtre. Dans le couloir, le professeur Morton fait une apparition furtive... suivez-le jusqu'à le retrouver au bout d'un passage. En tant que prof, il va vous infliger une bonne « leçon »... (9)



À peine remise sur pieds, vous recontactez Edward pour le mettre au parfum. En attendant son aide, fouillez l'ensemble de la pièce. Au programme : une **Clé Allen**, une **Trousse de Soin**, une **Amulette** sur un tabouret et le **Journal d'Alan Morton** (10). Passez la porte-miroir et inspectez le sous-sol, pour mettre la main sur le précieux **Fusil à Triple Canon** (11), puis sur une



Trousse de Soin un peu plus loin. La porte placée à côté vous invite à observer une scène étrange (12). Ne faites pas de vieux os dans cet univers angoissant et remontez vite dans la chambre : Carnby vous y a rejoint (13). Il ne tarde pas à vous hisser à



travers la trappe qui mène aux combles : une « voix », celle de De Certo, vous propose alors un pacte (14). Passez ensuite la



porte pour vous retrouver en terrain connu. Retournez dans la chambre de la vieille dame pour tirer quelques éléments au clair. Ressortez et reprenez les escaliers circulaires, pour « passer » la première porte (15). L'issue de



gauche vous mène dans le bureau d'Alan Morton : vous y découvrez un **Journal d'Étude**, ainsi qu'un **Lance-Grenades** (16). Vous remarquez également



une sorte de projecteur. Récupérez enfin la **Trousse de Soin** et le **Miroir**, puis ressortez. Une vision glauque vous



surprend : du sang coule d'une porte et des insectes se mettent à tomber du plafond (17). Esquivez-les et rejoignez l'interrupteur : la porte qui nous intéresse se trouve à sa gauche. Inspectez la pièce pour dénicher une **Amulette de Sauvegarde** et une **Boîte de Cartouches au Phosphore**. Prenez le passage sombre à côté du lit pour retrouver De Certo (18) : cette fois,



décidez de le rejoindre « de l'autre côté du miroir ». Vous avez bien l'objet du pacte, mais encore faut-il accepter de lui remettre... Méfiez-vous donc du sensationnel et refusez sa proposition (19) (dans le cas inverse,



c'en sera fini pour vous...). En cassant le miroir, vous faites disparaître définitivement ce fantôme et récupérez une **Statuette Abkanis Bison**. Revenez sur vos pas : vous croisez Edenshaw, le gardien de l'île.



Après l'entretien, franchissez la seconde issue de cette pièce (20).

Vous atterrissez sur un petit balcon : descendez dans la grande salle (attention à l'alien) et passez la double porte derrière les escaliers. Dans le long corridor, atteignez l'issue située au fond à droite, en éliminant les aliens. Des zombies vous attendent derrière, vous faisant opter définitivement pour le fusil (21).



Prenez la porte suivante et fouillez la pièce pour trouver un cahier de **Notes d'Obéd Morton**, des **Balles au Magnésium**, **2 Trousses de Soins**, un **Livre sur les Indiens Abkanis** et une revue scientifique déjà consultée (gare, une armoire gigote...). Inspectez le miroir pour remarquer des fissures (22). En contactant



Edward par radio, il vous conseille de le briser : oubliez toute superstition et tirez donc dessus

jusqu'à ce qu'il éclate en morceaux. Derrière, vous récupérez un livre de **Traductions**. On vous indique aussi qu'il serait judicieux d'en toucher deux mots à la vieille Morton. Franchissez donc l'issue suivante pour vous retrouver instantanément, magie du déplacement, dans sa chambre (23). Au terme de l'en-



retien, elle vous remet un **Prisme de Verre**. Redescendez l'escalier circulaire et revenez au bureau d'Alan M. Là, utilisez votre prisme sur le projecteur. Éteignez la lumière de la pièce, puis placez votre torche sur l'appareil (24) : après la séquence,



un **Cube Ciselé** en ressort. Examinez-le dans l'inventaire et zoomez dessus (L1) : vous remarquez que le chiffre **1991** s'inscrit sur son empreinte, avec un point blanc, et qu'il vous aiguille sur la bibliothèque (25). Le moment est venu de vous y



rendre : ressortez et reprenez l'escalier circulaire, puis passez la porte tout en bas. Esquivez les deux zombies et prenez immédiatement la double porte pour accéder à la bibliothèque.

La bibliothèque :

Inspectez les lieux pour trouver le **Journal de Jeremy Morton** et la **Biographie de la Famille Morton**, tout près d'une **Boîte de Grenades** (26). Montez à l'étage et prenez le passage secret ouvert par un rayonnage (27) : dans le



débarras, vous dénicher 3 **Boîtes de Cartouches au Phosphore**. Montez encore ; une fois sur les toits, entrez dans la tourelle (28) : une **Boîte de Grenades** vous y



attend. Redescendez au R.d.C., et inspectez un des rayonnages du milieu (29) : vous découvrez



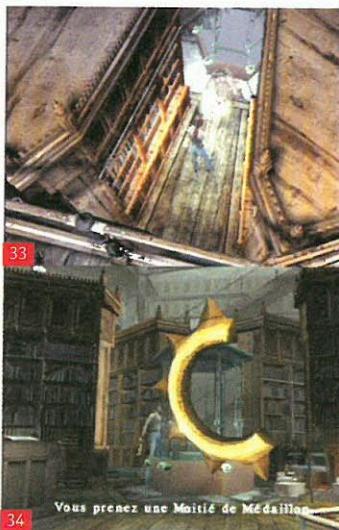
4 reliures où un code peut être composé. Il s'agit bien sûr du chiffre 1991 dévoilé par le cube que vous possédez (30) (la forme



de la « rosace » marquée 1991 figure la forme de la bibliothèque ; le point blanc correspond à la place des reliures). Une fois composé, un passage secret se dévoile. Au-delà, des **Tablettes Abkanis**, une **Trousse de Soin** et une **Amulette de Sauvegarde** (31). Un levier peut à présent être actionné. Tenez-vous prêt à affronter l'ennemi suivant (32). Sa stature est impressionnante,



mais équipé de votre lance-grenades, vous en viendrez facilement à bout, en tirant sans discontinuer lorsqu'il est proche de vous (33). Une fois éliminé, récupérez une **Moitié de Médaillon** dans son caisson (34).



Rejoignez à présent la double porte... pour retrouver Lucy Morton : elle vous remet alors la seconde **Moitié de Médaillon**. Ressortez ; horreur, le clone du Nemesis de R.E. s'est relevé ! Les lieux sont de moins en moins fréquentables. Mais il s'agit de revenir à la salle principale du manoir. Là, approchez de la porte-miroir (35). Une liaison radio avec Edward vous attend, vous permettant de dévoiler quelques-unes de vos convictions. Sur la bordure du miroir,



vous remarquez un emplacement vide. Dans votre inventaire, combinez les deux morceaux de médaillon fraîchement acquis pour composer le soleil de bronze, puis posez l'objet (36). La porte peut



alors s'ouvrir. Dans le sous-sol, prenez le passage où se trouve l'échelle. Vous gagnez la surface... pour croiser encore la route d'Edenshaw, qui vous conseille de rejoindre le fort. Inspectez ensuite les environs pour découvrir une **Boîte de Grenades**. Ne reste plus qu'à franchir la porte rouillée pour accéder au jardin (37). Le fameux boss de tout à l'heure reviendra faire une apparition surprenante (38). Je vous conseille de l'es-



quiver et de rejoindre la petite porte suivante, car tel Nemesis dans R.E., il saura renaître de ses cendres à chaque fois que vous l'éliminerez... Filez donc sans perdre de temps et de munitions à la grille suivante.

LE CIMETIÈRE

Vous voilà dans le cimetière : trois chiens vont encore vous faire tâter de leurs crocs (39).



Inspectez la zone près de la grille pour dénicher une **Amulette** et une **Boîte de Grenades**. Suivez encore le chemin face à la grille, qui vous mène à 2 **Boîtes de Cartouches au Phosphore**. Méfiez-vous en revenant sur vos pas, le clone de Nemesis est bien là ; reprenez votre lance-grenades pour lui régler son compte et rendre votre investigation des lieux moins chaotique (40). Parcourez-les jusqu'à atteindre une bâtisse, à l'intérieur de laquelle vous pouvez entrer (41). À présent dans la crypte de la famille Morton, examinez les stèles funéraires. En inspectant celle de Jeremy, un passage s'ouvre (42). Derrière, vous faites le plein : une **Boîte de Fusées** et le **Pistolet Lance-Fusées**, plus 2 **Trousses de**



Soin. Intéressez-vous ensuite au cerceuil, pour découvrir une plaque dévoilant un indice et récupérer un **Cache Métallique** (43). Revenez dans la salle précé-



dente et examinez une paroi pour découvrir une armature en forme de croix, dont les points scintillent sous l'éclairage de la torche. Une fois encore, la lumière sera la clé de cette énigme ; votre complice avisé, Edward, vous conseille d'équiper votre torche avec le cache, lorsque vous le contactez. (44). En examinant



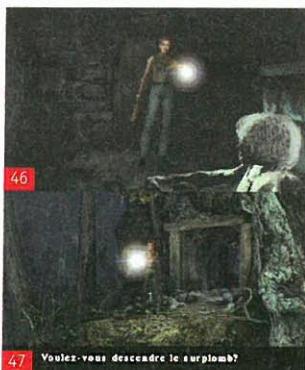
à présent les points avec votre torche équipée, vous remarquez que seul l'un d'eux scintille. Il s'agit de celui placé en bas à gauche ; en fait, il s'agit du point de départ pour former la lettre « M »... comme Morton évidemment. Activez donc ce premier point lumineux et suivez les points (avec précision et vitesse) qui vont s'illuminer pour

LE FORT

Prenez le chemin de droite pour trouver des **Cartouches au Phosphore**, puis décidez-vous à escalader la paroi (49). Vous voilà



former la fameuse lettre « M » (45). Au terme de votre écriture à la torche, la tombe de Richard Morton se débloque. En examinant la tombe, vous constatez qu'un destin amer a attendu l'homme qui repose désormais ici (46). Les aliens, de leur côté, ne vous ont pas oublié... Suivez le chemin pour atteindre la sortie et descendre (47).



DISQUE 2

Le sous-bois n'attend plus que de livrer ses angoisses. Un chien ne tarde d'ailleurs pas à vous accueillir à sa façon dans cet endroit inquiétant. Suivez les chemins successifs, et franchissez la clôture (48) : devant vous, se dresse majestueusement la fortification de l'île, sa deuxième âme.



au sommet ; vous devez alors refaire le trajet inverse par les escaliers. Arrivé en bas, délockez la porte principale du fort (sans la franchir) pour vous créer un raccourci (50). Les escaliers



suyants vous mènent à une **Trousse de Soins**. Descendez encore et passez la porte en arcade. À l'intérieur, fouillez le recoin, pour dénicher une **Boîte de Grenades** (51). Le coffre tout



proche est fermé pour l'instant, protégé par une chaîne. Ressortez pour vous trouver face à un promontoire : montez avec ⊗ pour récupérer les **Cartouches au Phosphore** (52). Des bêtes vous attendent en contrebas



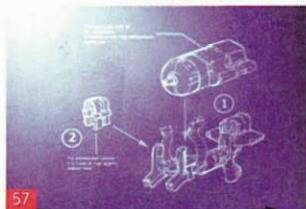
(attention, si vous les mettez en joue de là-haut, un bug de collision risque de vous poser quelques ennuis, avec R1 + △...). Descendez pour les achever. Suivez la voie, éliminez les zombies suivants (53) et passez la porte en haut des marches. Vous retrouvez Obed Morton dans la cellule (54). Après la discussion, récupérez la **Carte Métallique Noire**, ainsi qu'une **Amulette** (55).





56 Vous prenez une Amulette de Sauvogarde.

examinez les différents recoins du fort. Au programme, une **Boîte de Fusées**, une nouvelle **Amulette (56)**, des **Cartouches au Phosphore** et une **Trousse de Soin**. Vous remarquez aussi un canon et une table rouillée : récupérez ici une **Pince Coupante**, les **Notes de Jeremy Morton**, un **Plan de Montage** concernant un perforateur (57), ainsi qu'une **Pièce Métallique** (ou « support de trépied »...) (58). Trois monstres apparaissent



57



58

lorsque vous la récupérez ; renvoyez-les dans l'oubli à l'aide d'une simple grenade. Montez la série de marches juste à côté et éliminez les monstres (59) : ils



59

cachaient un **Moule** et un coffre protégé par une chaîne. La pince ne peut rien faire ici ; en revanche, elle ouvrira le coffre de tout à l'heure. Remontez donc les escaliers et revenez-y (60) : une



60 Vous coupez le câble en plomb.

Grosse Clé Ouvragée et un **Lingot d'Acier** vous attendent à l'intérieur.

Il est temps de remonter au sommet du fort. La porte en bois peut s'ouvrir avec ladite clé (61).



61

Dans l'atelier, commencez par activer le courant, puis récupérez une **Crosse**, un **Accélérateur** et un **Canon (62)**. Une **Lentille**



62 Vous prenez la Crosse d'une arme.

de Verre se cache dans une armoire. Éliminez les deux molosses qui vont arriver et sondez un recoin pour dénicher **2 Trousses de Soin**. Fouillez ensuite le bureau pour lire le **Journal de Jeremy Morton** et trouver, en dernière page, ce qui semble bien être la « clé » du



63

cadenas à symboles vu tout à l'heure (63). Pour l'instant, sortez sur le parapet et utilisez le télescope. Vous n'y verrez rien, sauf si vous l'équipez de la lentille bleue (64) : vous décou-



64 Vous mettez en place la lentille.

vrez une statue portant des inscriptions Abkanis. Continuez à gauche... et voilà que la corniche s'effondre sous vos pas. Vous vous retrouvez « en bas de l'échelle ». Traversez le souterrain inondé : vous allez en découdre avec un alien d'inspiration aquatique. Deux tirs de fusil suffiront à l'éliminer. Rejoignez les marches (65) et



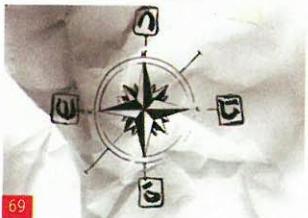
65

franchissez la porte. Ramassez les **Cartouches au Phosphore**, puis grimpez l'échelle qui vous mène à trois **Cartes Métalliques : Dorée, Rouge et**



66 Vous prenez une Clé Métallique Rouge.

Déverrouillez la porte (sans sortir) pour vous créer un raccourci, puis montez l'escalier circulaire. Un appel de Carnby vient vous apporter quelques infos. En haut, vous trouvez une carte avec des points cardinaux et une machine présentant un compteur (69). Contactez



69

Argentée (66), ainsi qu'une **Trousse de Soin**. Vous ne tardez pas à regagner les hauteurs du fort. Il est temps de redescendre et retrouver la porte au cadenas à symboles. En l'examinant, vous remarquez que chacun des 4 plots est équipé d'une fente. Inutile de vous faire un dessin : les cartes que vous possédez en sont évidemment la clé. Examinez une nouvelle fois l'ultime page du journal de Jeremy Morton pour découvrir la place que devront occuper les cartes dans ces plots : chaque symbole correspond à une couleur (« éclair d'argent, étoile d'or, soleil rouge, lune noire »). De gauche à droite, positionnez donc les cartes argent, or, rouge et noire, en utilisant la flèche \triangle sous chaque fente jusqu'à ce que la carte adéquate soit sélectionnée (67). La porte est à présent franchissable.

Ramassez derrière le **Canon à Plasma** et une **Amulette**, plus un **Demi-Anneau Métallique** et une **Trousse de Soin (68)**.



68 Vous prenez un Canon à Plasma.

Edward par radio pour en savoir plus ; cela concorde parfaitement avec la phase de jeu de votre complice... Tandis que vous le guidez, il va vous indiquer le nombre de traits inscrits sur chaque stèle. Prenez-en note : **10312001**... à taper sur le compteur manuel (70) (il s'agit



70

en fait d'une date). Une boule déchaîne alors ses rayons d'argent et vous donne un vision exemplaire du système solaire. Un petit muret s'ouvre aussi en contrebas (71) : récupérez donc un **Grosse Clé de Bronze**, un **Sceau**, une **Petite Clé Rouillée**



71

et une **Statuette Abkanis Serpent**. Utilisez votre clé de bronze pour franchir la porte boisée (72). Ramassez la **Boîte**



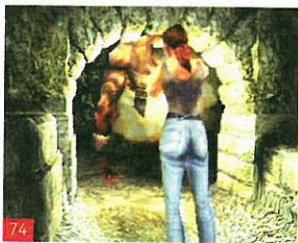
72

de Grenades et dirigez-vous vers la statue aperçue tout à l'heure à travers la lunette du télescope (73). Inspectez-la pour



73

découvrir une ouverture ronde ; Carnby vous invite alors à vite le rejoindre pour vous donner l'élément manquant. Préparez-vous à éliminer ces maudits aliens hybrides avant de récupérer une nouvelle **Amulette**. Vous devez à présent revenir à l'entrée principale du fort, pour rejoindre le chemin menant au sous-bois. Attention, le clone de Nemesis vous y attend... (74)



74

Refaites le chemin inverse pour rencontrer Carnby derrière un grillage. Il vous remet la fameuse **Stèle de Pierre** en échange



75

du sceau (75). Revenez vers le fort... Un « raccourci » bien utile vous ramène au pied de la statue : posez-y donc votre stèle, pour récupérer une **Pierre Luminescente** et la **Statuette**



76

Abkanis Poisson (76). Regagnez à présent les hauteurs du fort pour retrouver l'atelier. Là, montez l'échelle, puis la suivante, sans vous soucier des leviers. L'issue d'après vous mène sur la terrasse. Examinez la grande trappe qui s'y trouve, fermée par un cadenas. Votre petite clé fera l'affaire (77). Revenez vers le dernier levier et actionnez-le : la trappe s'ouvre alors. Redescendez et actionnez encore un levier sur la machine-compteur (78) : le paratonnerre s'élève à la surface de la tour et un décompte commence.



77

Vous déverrouillez le cadenas et débloquez



78

Vous le faites actionner le levier ?

BOSS

DUEL AUX ÉCLAIRS

Votre ennemi juré arrive juste à ce moment-là. Apparemment, les balles ne suffisent plus... et pour cause : un éclair de tonnerre traverse la pièce par moments, et lui seul saura en venir à bout. Tournez donc autour de la plate-forme centrale pour esquiver ses assauts. Le tout est de le pousser à sauter au-dessus de celle-ci pour vous attaquer, au moment où l'éclair traverse la salle (79). Le para-



01:02:7

79

tonnerre reste activé environ deux minutes, mais il est toujours possible de le remettre en place au terme du décompte. Trois grillages de zombies en règle, et c'en sera terminé à jamais du vilain (80). Le décompte ne s'arrête pas pour autant...

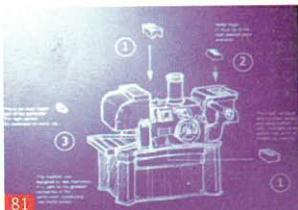


01:02:2

80

L'énigme du perforateur :

En fait, il est temps d'utiliser quelques objets présents dans votre inventaire, comme précisé dans le plan de montage bleu (81). Approchez de la machine (81). Posez tour à tour votre moule, puis votre lingot



81

d'acier dessus, et actionnez le levier : vous obtenez un nouveau **Canon (82)**. Le plan explicite



82

Vous prenez le Canon d'une Arme.

aussi un montage avec un canon, précisément. Dans votre inventaire, examinez donc votre support de trépied pour remarquer qu'il se compose de deux pièces (83) ; choisissez de les



83

Un support de trépied constitué de deux pièces.

séparer. Combinez le support de trépied obtenu avec votre canon de perforateur récupéré à l'instant. Combinez ensuite ensemble la crosse, l'accélérateur orange et le canon : vous obtenez un « photopulseur » (84). Utilisez donc cet objet avec le support



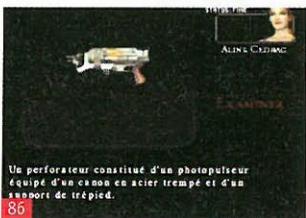
84

Photopulseur sans Canon avec Accélérateur Orange

de trépied combiné, lui, au canon de perforateur. Il manque maintenant la source d'énergie. Reformez également un anneau métallique entier, à partir de vos deux morceaux d'anneau, puis combinez la pierre lumineuse avec celui-ci (85). Enfin, combi-



nez ce dernier mix avec votre perforateur, pour le voir doté de la pierre énergétique (86).



Équipé de la sorte, ressortez le paratonnerre pour relancer le décompte, car le point à atteindre n'est pas la porte à côté. Il s'agit en effet de redescendre tout en bas du fort, dans la zone où se trouve le canon rouillé. Je vous conseille de ne pas perdre une seconde et de suivre la trajectoire la plus directe pour le rejoindre, à travers les portes « raccourcis » créées dans le fort, en esquivant les monstres sur le chemin, car vous avez tout juste 1mn50 (87 et 88). Arrivé



sur le canon, utilisez votre perforateur pour ouvrir une brèche dans les ruines (89). Un scorpion fantôme va louer votre réussite à sa façon ; n'y prêtez aucune attention et engouffrez-vous dans la brèche.



LE MONDE DES TÉNÉBRES

À l'intérieur du souterrain, récupérez le **Photopulseur**. Un parcours classique vous attend, avec échelle, escaliers et C* (90). Vous ne tardez pas à retrouver Carnby, qui vous invite à déchiffrer une tablette (91). Ouvrez-lui ensuite la voie jusqu'à un passa-



ge lumineux. Là, inspectez le renflement pour ouvrir une trappe et récolter... **5 Trousses de Soin**, un **Chargeur d'Accus**, un **Pistolet à Éclairs** et **5 Amulettes** ! (92) Quelques pas



plus loin, vous retrouvez Edenshaw en plein entretien avec Alan Morton. Décidément, rien ne se passe comme prévu (93).



Après la discussion, passez la porte et suivez le chemin. Je vous conseille à présent d'équiper le pistolet à éclairs (ou vos autres armes rechargeables) : sa puissance est illimitée et il se recharge avec le chargeur d'accus, remis lui-même au plein avec les cristaux lumineux disséminés dans le souterrain, qui apparaissent de manière infinie (94).



87

90

91

92

93

94

Passée une série de marches, vous débouchez dans une caverne où les monstres n'en finissent pas de réapparaître. Tenez-les en respect, prenez à gauche et franchissez le petit promontoire avec ⊗ (95).



95

Montez sur le promontoire suivant ; de là-haut, tuez les créatures en contrebas (hin, hin...) (96) et passez l'issue suivante. Après une vue sur la forteresse



96

Abkanis, descendez en éliminant quelques molosses gênants au passage. On vous invite bientôt à monter une échelle ; suivez le chemin et empruntez la longue série de marches (97). Quelques



97

mètres plus loin, un passage se dévoile : vous voilà face à un autel où sont disposées des pierres. Sur la plate-forme centrale, 7 marques rondes (98). Les actionner permet de découvrir une stèle sur la paroi du mur qui lui fait face (la marque en face des escaliers, elle, ouvre... les



98

escaliers). Dessus, vous récupérez tour à tour des **Sceaux de Pierre...** en plus de quelques fragments de mythologie indienne (99). Lorsque vous en aurez 6



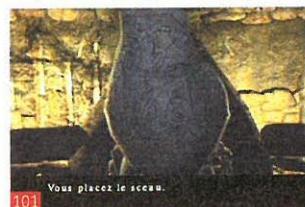
99

au compteur, faites réapparaître les escaliers et ressortez. Redescendez les marches et grimpez en haut de l'échelle suivante. Passez l'ouverture du toit et dans le cabanon, récupérez la **Gourde de Peau Indienne** (celle-ci fait office de soin) (100). Vous



100

voilà face à des stèles comportant une empreinte ronde, prêtes à accueillir vos sceaux. Placez-les donc tour à tour à leur place respective (101).



101

Un accès à une statue se crée alors, où vous récupérez une **Pyramide de Pierre** et une **Amulette**. Ressortez et reprenez le chemin de l'autel de tout à l'heure. Arrêtez-vous devant la grande statue et inspectez-la (102). Placez votre « sommet »



102

de pyramide à son emplacement, pour récupérer une **Tête de Statue...** et la lumière fut ! À présent, redescendez en vous contentant de suivre le chemin. Vous atteignez bientôt une zone avec du magma. Rejoignez l'issue suivante en éliminant moult scorpions au passage. Passés un souterrain et un pont encombrés de quelques rebelles, vous atterrissez dans une zone bleutée. Repérez la fontaine et remplissez votre gourde avec ce précieux liquide (103). Allez rejoindre la paroi du fond pour l'escalader (104). Méfiez-vous,

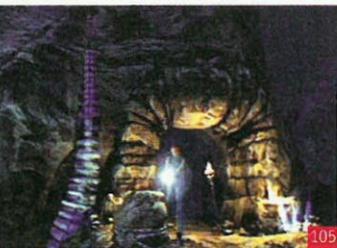


103



104

des chiens vous attendent. Passée une série de hautes marches, vous surprenez Alan sur le pont, en contrebas, qui tente de fuir. Retournez-y donc, récupérez une nouvelle **Amulette** et descendez avec la même corde (105). Suivez



le chemin jusqu'à acculer Alan avec l'aide d'Edward. Arrive alors Obed, dans une étrange mutation, qui vient venger cet état de fait... Un « grand » pas plus tard, vous récupérez la **Statuette Abkanis Aigle**. Prenez la brèche et rejoignez l'autre sortie (attention aux scorpions) ; Johnson vous incline à poursuivre votre action. Continuez pour arriver dans des fonds aquatiques. Un monstre d'eau vous fait encore tâter de sa carapace : ne lui laissez aucune chance (106). A l'op-



posé, vous débarquez dans une salle que vous connaissez. Descendez et rejoignez prestement l'issue d'en face.

Sur la corniche où vous débarquez, un pilier rocheux s'effondre, vous créant un passage improvisé. Empruntez-le... pour vous retrouver face à Obed, l'ultime ennemi de cette aventure (107).



BOSS

LA MUTATION D'OBED MORTON

Il existe une tactique précise pour le battre, car vider l'ensemble de vos munitions ne lui fera pas bien mal. Vous remarquez que lorsque vous reculez pour vous retrouver en vue surplomb (108), il fait demi-



tour pour retourner dans sa partie de pilier, et ainsi de suite. L'astuce consiste à le faire s'approcher de vous et à le pousser à faire ce fameux demi-tour, pour le retrouver immédiatement DE DOS lorsque vous retournez dans « sa » partie (109) : là, vos décharges



(photopulseur, lasers...) lui infligeront des dommages RÉELS (110) ; le tout est de littéralement tirer dans son dos (attention, il vous gifle juste après ; fuyez !). Reculer, avancer, tirer : voici le schéma tactique à suivre jusqu'à la fin. Jusqu'à ce que sa



partie de pilier s'effondre... C'en est fini d'Obed : les créatures maléfiques s'en prennent à lui sans ménagement et le voilà relégué définitivement aux oubliettes (111).



Reprenez vos esprits et suivez le chemin pour débarquer dans une salle de vestiges Abkanis. Examinez les bustes de statues sur une table, et posez votre tête de statue dessus (112). Edward



vous rejoint et fait de même. Sortez pour retrouver Edenshaw et partir en hélicoptère avec toute sa reconnaissance (113). Shadow Island n'est plus qu'un « vieux » souvenir...



